
Guía
SUPER MARIO 64
marzo '97.vol. 1
Todas las claves de los cinco primeros mundos
Comentamos el juego:
99%
...para que no te pierdas en la aventura más alucinante del mundo
CÓMO CONSEGUIR LAS 120 ESTRELLAS

NINTENDO 64
NINTENDO
NINTENDO
96 Megas
Graba partidas
15 Mundos
5 Vidas
0 Niveles de dificultad
Plataformas

¡Bienvenido Míster Mario!

Super Mario 64





Duro como el acero. *Uno de los efectos más espectaculares del juego es cuando Mario se viste de metal.*



Una de las máximas al comenzar el comentario de un juego es poner al lector en situación para que sepa de qué juego le estamos hablando. Sin embargo, Super Mario64 no es un juego cualquiera, y seguro que después de todo lo que se ha escrito sobre él pensaréis que sobran las presentaciones. Lo que ocurre es que quizá hemos puesto tanto énfasis en alabar sus virtudes técnicas que nos hemos olvidado de lo más elemental: decir que **el juego es**, básicamente, **una continuación de la serie** que comenzó en NES y arrasó en Super Nintendo.

Así que pese al **impresionante salto de calidad** que supone, la gran virtud de Mario64 es que no se le ha subido a la cabeza el paso de las 2D a las 3D, sino que ha sabido mantener intacta la jugabilidad que siempre ha caracterizado a sus cartuchos. Por eso es el más grande, porque **une diversión y alta tecnología** en un juego que te atrapa durante horas.

Describir el aspecto gráfico de Mario64 no es tarea fácil tras comprobar que contiene multitud de aspectos que no se habían visto nunca antes en un videojuego. La **tridimensionalidad está perfectamente conseguida** en todos sus mundos, la solidez y el volumen de los elementos que integran los escenarios es total (se les puede rodear, tienen un delante y un detrás, y sus texturas no conocen lo que es un pixel), y si a ello le sumamos la **libertad de movimientos del protagonista**, el resultado conforma un **entorno casi real**. Sólo en juego os podréis hacer una idea de hasta qué punto llega la revolución que encabeza Mario, ya que su superioridad sobre el resto de juegos es tal que nos impide hacer alguna comparación que sirva de referencia.

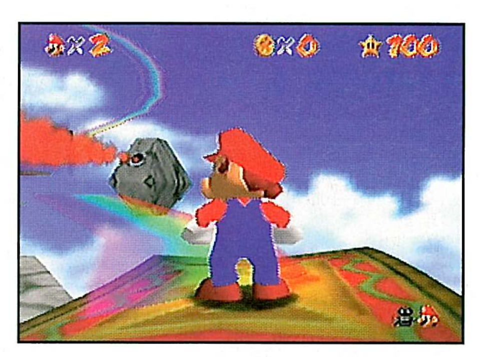
Otra cosa que llama la atención al jugar es la minuciosidad con la que han sido tratados todos los aspectos del cartucho. Jamás se echa de menos una perspectiva, porque gracias a la proliferación de cámaras siempre se encuentra una que permite seguir la acción con detalle. No hay un movimientos que queden fuera del alcance del protagonista, por-



A las puertas del castillo



El **hall del castillo** es el lugar desde el que se **accede a los quince mundos** del juego. Para entrar en cada uno simplemente tenéis que atravesar las distintas puertas que hay, aunque algunas sólo se abren cuando ya habéis recogido un número determinado de estrellas, o bien una vez que **encontráis la llave** correspondiente. Con este sistema, se acabó eso de pasar de un mundo a otro de forma automática. Ahora **a Mario le toca darse el paseíto** hasta la puerta indicada.

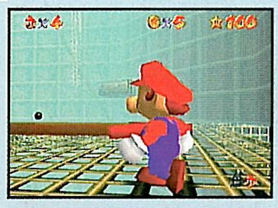


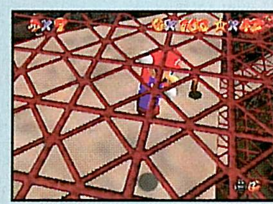
¿Mario o Aladino? *Mario recorre la última fase sobre una alfombra mágica. El peligro se atisba a lo lejos.*

eStá En acCióN

Que Nintendo estrene su nueva consola con una obra maestra de este calibre.

Tan ágil, tan sencillo

















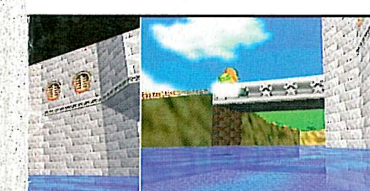
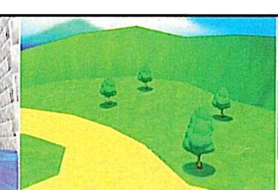
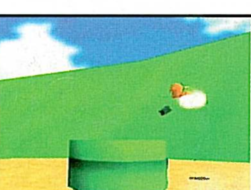
La capacidad técnica de Nintendo64 ha permitido que Mario adquiera una **capacidad de movimientos casi ilimitada**. Pero lo asombroso del caso no es sólo que nuestro amigo del bigote sea capaz de realizar casi cualquier acción que se os ocurra (éstas que veis son sólo una muestra de todo lo que puede dar de sí), sino también **la tremenda sencillez** con que podéis ejecutarlas desde el pad de control. El secreto está en el uso del **joystick analógico**, combinado con **el gatillo (botón Z)** que está en la parte posterior del mando. Tan simple, tan sencillo.

El nuevo juego de Mario es una obra de arte. La mejor opción para estrenar vuestra colección de Nintendo64.



nO eStá En acCióN

El único inconveniente del juego es que aparezcan tantos textos en inglés.






Efecto reflejo. En esta sala de espejos se reflejan Mario y Lakitu, que es quien lo filma todo con su cámara.

El juego combina los mejores gráficos con toda la jugabilidad de la clásica serie Mario Bros.

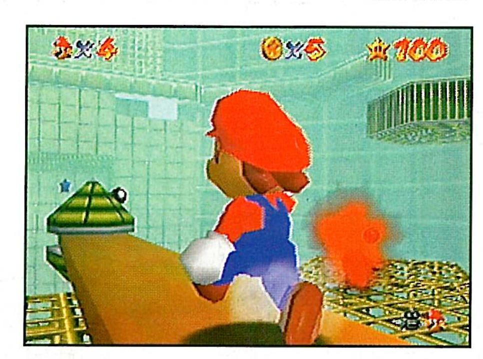


que han convertido a **Mario en el personaje más versátil** de la historia del videojuego. Tanto, que puede ocurrir que llevéis ya varias horas de partida y continuéis descubriendo nuevos movimientos. Por otra parte, la variedad de situaciones y la sabia combinación de plataformas y puzzles hacen que cada nuevo mundo en el que entráis os ofrezca algo diferente a los anteriores y, con toda seguridad, a los que os esperan después.

La magnitud de la obra firmada por Miyamoto alcanza también a la duración de la aventura, pues aún después de haber recogido cien estrellas a lo largo de sus quince mundos y haber visto un primer final, podéis seguir jugando y encontrando nuevas sorpresas. Y eso que coger una sóla estrella supone ya un respetable trabajo: desde atravesar un enrevesado camino de plataformas hasta vencer a todo un jefe de fase. Claro, que esto sirve para apreciar en su justa medida la ayuda que ofrece la **batería que salva las partidas**: sin ella seria imposible terminar el juego.

Queda claro que Nintendo ha querido que el lanzamiento de su nueva consola se acompañe de un juego que aprovecha al máximo sus posibilidades técnicas. Cada vez que pensamos que esto no ha hecho más que comenzar, nos frotamos las manos pensando en lo que puede venir a partir de ahora.

▸JAVIER ABAD



Plataformas peligrosas. Mario se la juega en innumerables ocasiones atravesando plataformas como ésta.

Mario el parlanchín





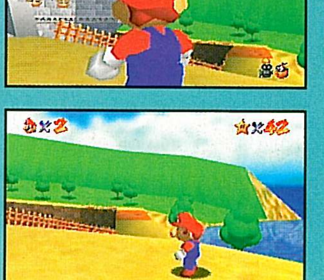




El nuevo Mario corre, salta, vuela...y también habla. Los **diálogos no son fundamentales** para seguir adelante, pero de vez en cuando suministran alguna que otra **pista muy útil**. Por eso, aunque no dominéis el inglés, os aconsejamos que **no dejéis pasar** cualquier **ocasión** que se os presente **para poneros a darle a la lengua.**

¿Qué vista prefieres?



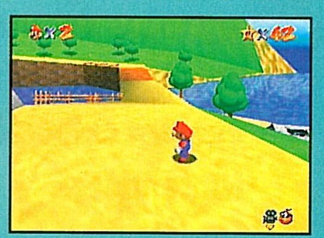












Una de las claves para llegar lejos en Super Mario64 es **utilizar correctamente las diferentes perspectivas** de juego que ofrece. Hay **dos tipos de cámaras**, una que sigue a Mario de cerca y otra, la de Lakitu, que se centra más en la acción general. Con una u otra podéis elegir entre **tres alturas distintas**, así como hacer que **gire a derecha e izquierda**. Teniendo a vuestra disposición un despliegue así, siempre encontraréis la mejor vista para cada momento.





Colaboradores **imprescindibles**











El interior del castillo es un **mundo lleno de items** a los que Mario debe sacar todo el partido. Hay **varios tipos de monedas**, cajas que le dan **diferentes poderes** según el color que tengan, **corazones** que recargan su energía, pequeñas setas que regalan **vidas extra**, etc. Sin ellos, rescatar a la princesa Toadstool sería una misión imposible.

Nuevos **tiempos** para los **personajes** de siempre











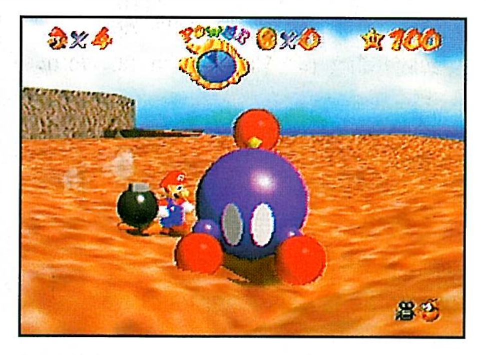


A Mario le han acompañado **viejos conocidos** en su mudanza a Nintendo64. Si ya lleváis unos años en esto reconoceréis en las imágenes a la princesa **Toadstool**, la tortuga **Koopa** e incluso al malísimo **Bowser**. Todos ellos han sido adaptados a los **nuevos tiempos poligonales** y texturados que corren por los 64 bits, pero su presencia os recuerda que estáis frente a una nueva continuación del clásico que cuajó en NES y rompió en Super Nintendo

Estrellita, ¿dónde **estás?**



Bowser no sólo ha raptado a la princesa Toadstool, sino que también **ha robado las estrellas** que protegen el castillo. Y claro, ahora Mario tiene que recuperarlas todas para que vuelva la paz. Hay **7 en cada** uno de los **15 mundos**, más algunas secretas, lo que hace un total de **120 estrellas**. Y eso supone muchas, **muchísimas horas de partida**.



En Mario64 no todo son plataformas. Hay un toque de inteligencia que le hace apasionante.

El Análisis

•Con Mario64, la **tercera dimensión** ha entrado definitivamente en el mundo de los videojuegos. La **perfección de sus gráficos** os dejará boquiabiertos.
•Pese al baño tecnológico, el juego no sería lo mismo sin Mario. La **jugabilidad** que tenían **sus aventuras anteriores** sigue haciéndonos disfrutar.
•El **joystick analógico** es un puente perfecto entre el personaje y nosotros. Parece mentira que un control tan simple permita que hagamos tantas cosas.
•El de Mario **debe ser el primer cartucho** para vuestra N64. ¿O queréis perderos **el mejor videojuego de la historia**?

Gráficos	100
Sonido	97
Movimientos	99
Jugabilidad	98
Entretenimiento	99
TOTAL	99

¿Dónde están las 120 estrellas?



Bienvenido a la primera entrega de la guía que todo lo sabe de Mario. A continuación vamos a descubrirte dónde están y cómo se cogen las estrellas del juego. Ahí van todas las claves de los cinco primeros mundos.

Bob-Omb Battlefield

Course 1: Estrellas

Entrada



Sitúate en el **hall del castillo**, sube las escaleras del lado izquierdo y entra por la **puerta que tiene dibujada una estrella** sin número en su interior.

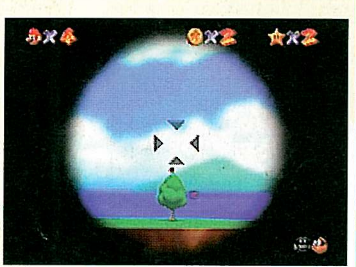




ESTRELLA 1: Bueno, ya has tenido tiempo de deleitarte con Mario y sus monerias en el exterior del castillo. Ahora toca ponerse manos a la obra para buscar, ¡tachán!, la primera estrella del juego, tu primera estrella de Mario64. Simplemente tienes que **subir a la cima de la montaña y derrotar al orondo Big Bob-Omb.** Colócate justo detrás suyo, cógele y lánzalo contra el suelo tres veces para que se rinda a tus pies.









ESTRELLA 3: La tercera estrella de Bob-Omb Battlefield está **dentro de la caja amarilla que hay en la isla flotante.** Para llegar a ella tienes que **hablar** con una de las **bombas rosa** que hay al principio para que active los cañones. Haz que Mario **se meta dentro del cañón** que hay en el camino de subida a la montaña, justo enfrente de la isla flotante. Apunta un poco por encima del árbol y dispárale. El fontanero se agarrará al árbol y luego sólo tendrás que dar unos pasos para coger la estrella.

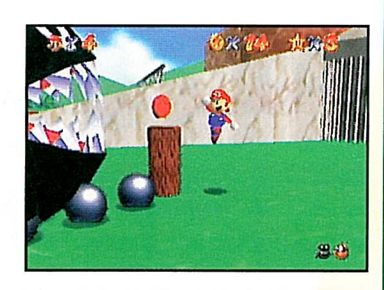






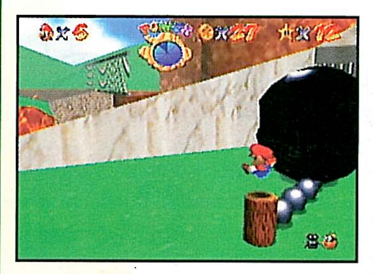
ESTRELLA 2: Cuando vuelvas a entrar en este mundo tienes que **hablar con la tortuga**, que te retará a una carrera hasta lo alto de la montaña. Si la ganas, te regalará la estrella. Puedes hacerlo sin demasiada dificultad siguiendo el camino normal, pero nosotros conocemos un **atajo secreto**: utiliza el **teletransportador** que conecta las dos cavidades de la montaña por donde **salen las grandes bolas metálicas**. Sólo tienes que pararte en su interior para que se ponga en marcha.







ESTRELLA 4: Habrás visto que hay en el escenario multitud de **monedas**, y que algunas de ellas, **ocho** en total, son **rojas**. Pues bien, debes **coger las** ocho para que aparezca la estrella. Y ya te avisamos que **esta operación tendrás que repetirla** en todos los mundos.





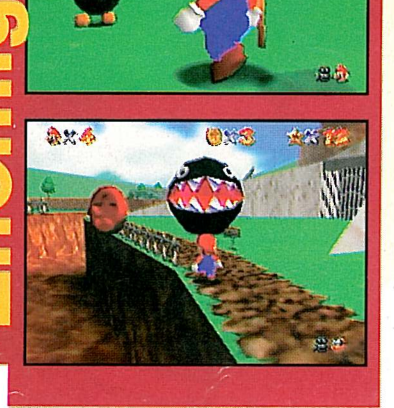


ESTRELLA 6: Está situada detrás de las rejas a espaldas de **Chain Chomp**. Para hacer que las rejas se abran, **hunde el palo** al que está atada su cadena. Haz la "culada" tres veces sobre él y ojo con los mordiscos del animalito. Te dará la estrella cuando le liberes.

Enemigos de la primera fase





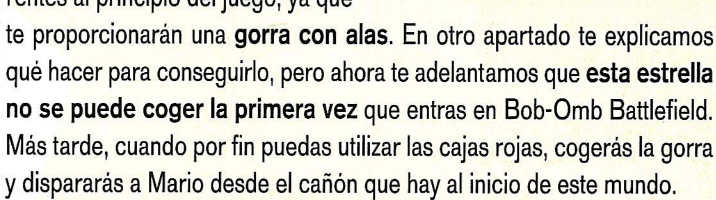








ESTRELLA 5: Para que aparezca, tienes que pasar volando **a través de los cinco anillos de monedas de oro** que hay junto a la isla flotante. Para ello debes **activar las cajas rojas**, que aparecen transparentes al principio del juego, ya que



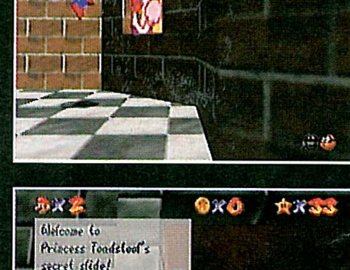
te proporcionarán una **gorra con alas**. En otro apartado te explicamos qué hacer para conseguirlo, pero ahora te adelantamos que **esta estrella no se puede coger la primera vez** que entras en Bob-Omb Battlefield. Más tarde, cuando por fin puedas utilizar las cajas rojas, cogerás la gorra y dispararás a Mario desde el cañón que hay al inicio de este mundo.





ESTRELLA 7: Otra de las que se repiten en todos los mundos. Sólo tienes que reunir **cien monedas** para tener la estrella, y hay muchas repartidas por todo el escenario. Si consigues subirte al caparazón de la tortuga te dan una **moneda azul**, que equivale a 5 amarillas, y puedes encontrar muchas más en los anillos que hay enfrente de la isla que flota en el cielo.

Princess's Secret Slide







Subiendo las escaleras del hall y entrando por la puerta que hay a la derecha (tiene una estrella dibujada), Mario llegará a una habitación en la que hay **tres vidrieras con la imagen de la princesita**. Si intentas atravesar dos de ellas, sólo lograrás que el fontanero se lleve un buen porrazo, pero sí que atravesarás la de la derecha, que **conduce a un tobogán**. Consigue llegar hasta abajo y recibirás una **estrella extra** como recompensa a tu pericia en el descenso.



WHOMP'S FORTRESS

Course 2: Estrellas

Entrada



Dentro del **hall del castillo**, ve hacia el lado derecho y entra por la **puerta** que tiene una **estrella con el número 1** en su interior.







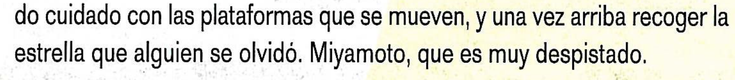
ESTRELLA 1: Mucho nos tememos que te va a tocar hacer un poco más de alpinismo. En la cima de la montaña te espera **Whomp**, un tipo que está literalmente cuadrado y al que no parece hacerle mucha gracia que Mario se acerque por allí. **Párate delante suyo**, y cuando trate de caerse encima de ti, apártate rápidamente. Aprovecha entonces para **saltar** sobre su **espalda** y hacer una culada. Repite otras dos veces la operación y... ¡premio!







ESTRELLA 2: Otra vez de vuelta a las alturas. La verdad es que podían haber puesto un ascensor para subir y así nos habríamos ahorrado más de un problema, pero en fin, ahora tienes que **escalar la torre que hay arriba** del todo, teniendo cuidado con las plataformas que se mueven, y una vez arriba recoger la estrella que alguien se olvidó. Miyamoto, que es muy despistado.



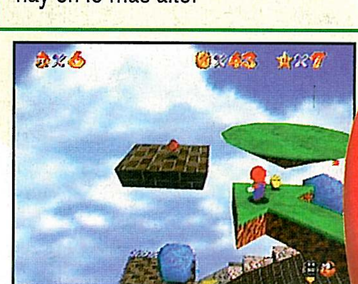






ESTRELLA 3: ¿Has oído hablar del fantástico hombre bala del circo? Pues aplícate el cuento, majete. **Activa el cañón** hablando con la bomba color rosa-Kirby y lanza a Mario **contra la plataforma que está debajo del mástil de la bandera**. Allí está la tercera estrella de Whomp's Fortress. ¡Ah!, y por cierto, ya que te pones, **trepa por el mástil y recoge la vida extra** que hay en lo más alto.



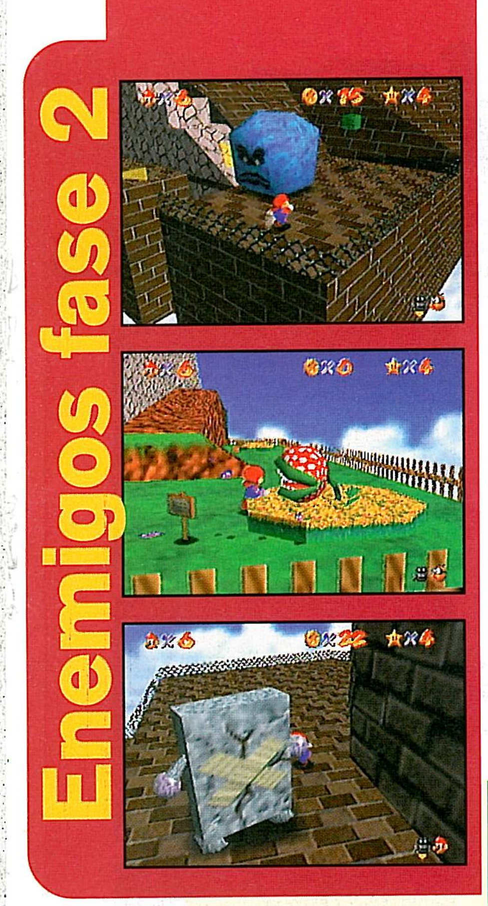




ESTRELLA 4: Hay **ocho monedas rojas ahí fuera** esperando a que alguien con bigote y mono azul las recoja. Una de ellas, la más caprichosa, está justo **encima de uno de los bloques azules que suben y bajan**, y hay varias más en las **islas que flotan en el aire**. Podrás alcanzarlas derribando la tabla que hay en la torre, a base de patadas.

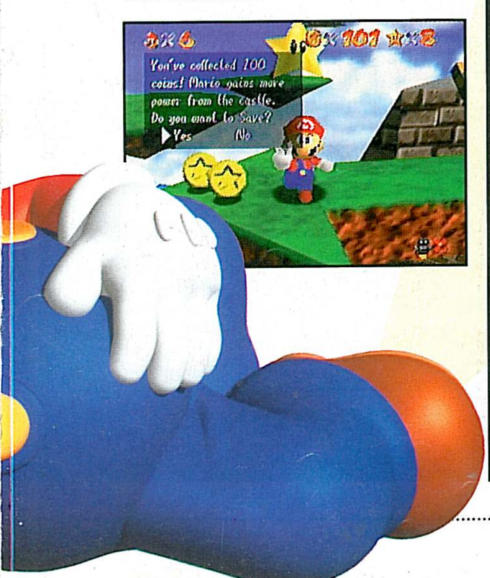


Enemigos fase 2

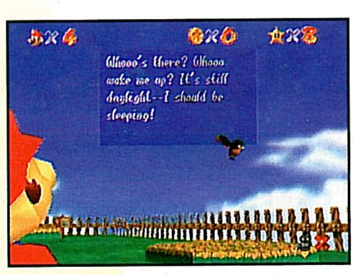


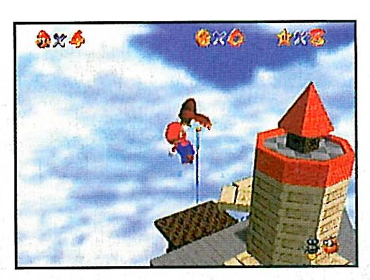


ESTRELLA 7: Otra vez a llenar el monedero recogiendo cien monedas. Pisa el interruptor para que aparezcan varias monedas azules y date mucha prisa en recogerlas, porque sólo permanecen en pantalla durante unos segundos. Para llegar a la centena tendrás que volver a recoger también las ocho monedas rojas, que valen por dos amarillas.





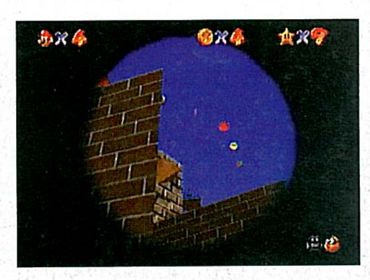




ESTRELLA 5: No sabemos el delito que habrá cometido, pero el caso es que la quinta estrella está **encerrada en la jaula que hay suspendida en el aire**. Tienes dos formas de llegar a ella. **Con el cañón** y mucha puntería, o **subiéndote al árbol** que hay al inicio para espantar al pájaro de sus ramas. Cuando salga, agárrate a él presionando **A** (puedes dirigir su vuelo), y suelta el botón cuando veas que **tu sombra está encima de la jaula**.











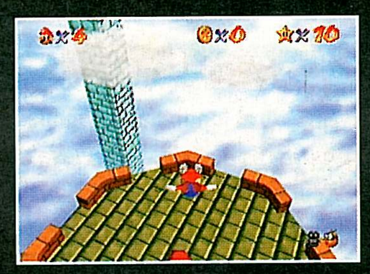


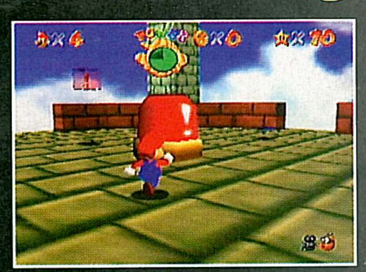


ESTRELLA 6: Hay que reconocer que esta vez sí que la han escondido a conciencia. Si quieres encontrar la sexta estrella (seguro que sí), **métete en el cañón y lanza a Mario contra las esquinas de los dos muros más cercanos**. El fontanero es tan cabezota que las romperá, y **dentro del muro de la derecha** aparecerá la codiciada estrellita. Ahora sólo tienes que subir andando hasta allí para cogerla.

El misterio de las cajas rojas







¿Has conseguido ya reunir tus primeras diez estrellas? ¡Enhorabuena! Ya estás en disposición de hacer que todas las **cajas rojas** del juego **estén listas** para ser utilizadas. Es muy simple. Retorna al hall y verás como **un rayo de luz ilumina su parte central**. Colócate debajo suyo y haz que **Mario mire hacia arriba**. Como por arte de magia te encontrarás volando por los aires entre nubes y arcoiris de lo más coqueto. Tienes que conseguir que **Mario aterrice sobre una torre en la que hay un gran interruptor rojo**. Písalo y habrás cumplido la misión. Y si quieres que el viaje sea un éxito redondo, **aprovecha para recoger ocho monedas rojas** y volver al hall con una **nueva estrella en el bolsillo**.

JOLLY ROGER BAY

Entrada

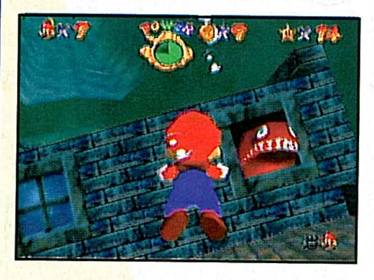




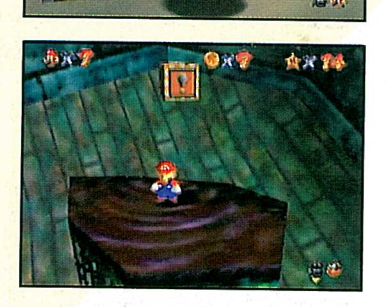


Dirigete a la derecha del hall del castillo y sube las escaleras que llevan a una puerta que tiene una **estrella marcada con el número 3**. Antes de **atravesar el cuadro**, fíjate en la parte de arriba de la habitación, porque aquí hay tela. ¿Has visto los **dos agujeros en la pared**? Bien, pues el de la **derecha guarda una vida extra**, mientras que el de la izquierda te permite acceder a una **mini-fase en el interior del acuario** donde puedes conseguir una estrella del ala si te haces con **ocho monedas rojas**.

Course 3: Estrellas



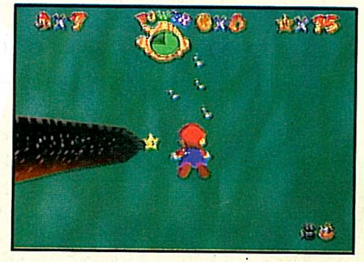




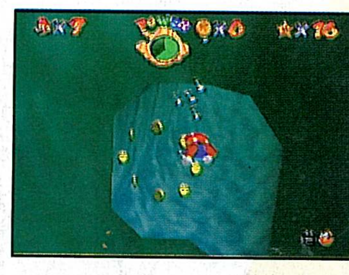
ESTRELLA 1: ¡Pon un poco de agua en tu vida! Haz que Mario **bucee hasta el barco hundido** que hay en el fondo del estanque. Si te fijas bien verás que hay una **morena gigante** metida dentro de una de las ventanas del barco; tu tarea es hacer que salga de ahí pasando por delante suyo para que te siga. Entra después por la ventana y llegarás a otro lugar en el que hay unos **cofres** (tranquilo, arriba hay una bolsa de aire para respirar). Tienes que **abrirlos en este orden** según la pantalla que te mostramos: **arriba, derecha, izquierda y centro**. De cada cofre saldrá una **burbuja de aire** que evitará que te ahogues, y cuando hayas abierto todos el agua se irá y podrás **abrir la caja amarilla** donde está la estrella. Si eres rápido puedes subir nadando antes de que la habitación se vacíe, y así te ahorrarás la trabajosa escalada por las plataformas.







ESTRELLA 2: Pon a Mario en remojo y vuelve al **hogar de la morena gigante**. Ahora no hay barco, pero ella te espera en una cueva de la pared. Paséate por delante para que salga y fíjate en su **cola: lleva la estrella pegada**. ¡Persíguela!







ESTRELLA 3: Adivina dónde tienes que volver. Efectivamente, **al fondo del estanque**. Lo que tienes que hacer esta vez es meterte en la **cueva de la pared que tiene un círculo de monedas amarillas** a la entrada: al final del todo llegarás a una sala en la que vuelve a haber **cuatro cofres que tienes que abrir en el orden correcto**. Si te fijas en la imagen que está más a la izquierda, el orden es éste: **arriba, izquierda, derecha, abajo**. Hazlo bien y te llevarás la estrella.

¿Cómo se activan

Para recoger la **sexta estrella de Jolly Roger Bay** necesitas usar el **bloque verde**. A continuación te explicamos cómo activarlos.

Ve al **mundo 6 (Hazy Maze Cave)** y **dirígete al lago** del monstruo acuático. Súbete en su cabeza y condúcelo a **la puerta** que muestra la imagen (arriba a la izquierda). Entra, sumérgete en la piscina de metal líquido y te convertirás en **Mario-metálico**, con lo que podrás caminar por el fondo del agua. Ahora tienes que **pisar el interruptor** que activa los bloques verdes.

Una última observación: en este lugar también hay **ocho monedas rojas**, así que ya las estás recogiendo si quieres **una estrella más**.





Enemigos del mundo 3





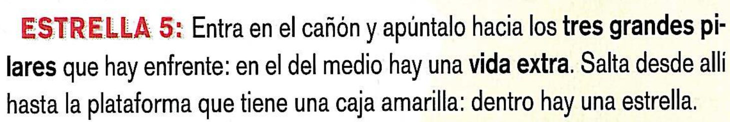

ESTRELLA 4: ¿Cómo? Con **ocho** preciosas **moneditas rojas**. **Tres** están **sobre la cubierta del barco**, y tienes dos caminos para llegar allí: o **pisas el interruptor** que te abre camino a través de las plataformas, o **usas el cañón** que hay al principio del mundo. Nos han contado que **también hay varias dentro de las conchas** que reposan en el fondo del estanque, así que puedes acercarte hasta ellas para comprobar si es verdad.





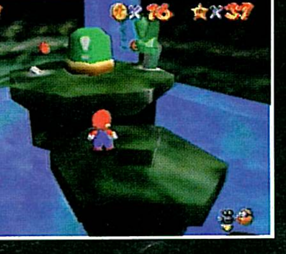



ESTRELLA 5: Entra en el cañón y apúntalo hacia los **tres grandes pilares** que hay enfrente: en el del medio hay una **vida extra**. Salta desde allí hasta la plataforma que tiene una caja amarilla: dentro hay una estrella.



las cajas verdes?



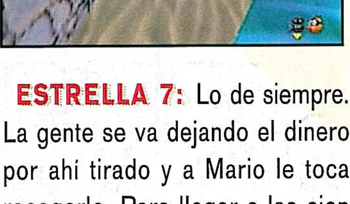



ESTRELLA 6: Para recoger esta estrella necesitas haber **activado** antes las **cajas verdes**, porque sólo como **Mario-metálico** podrás coger la estrella que se encuentra en el **fondo del estanque** (ésa a la que no puedes llegar porque te arrastra la corriente).

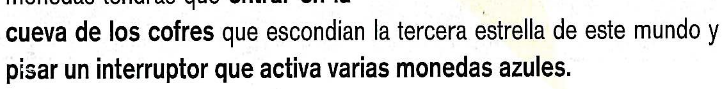
Ve a la **cueva** donde estaban los cuatro cofres y rompe la caja verde que hay allí. Ahora aprovecha que puedes **caminar por el fondo del agua** para coger la estrella. Y date prisa, porque **el poder dura el tiempo justo** para acercarte a ella.








ESTRELLA 7: Lo de siempre. La gente se va dejando el dinero por ahí tirado y a Mario le toca recogerlo. Para llegar a las cien monedas tendrás que **entrar en la cueva de los cofres** que escondían la tercera estrella de este mundo y **pisar un interruptor que activa varias monedas azules.**



Cool, Cool Mountain

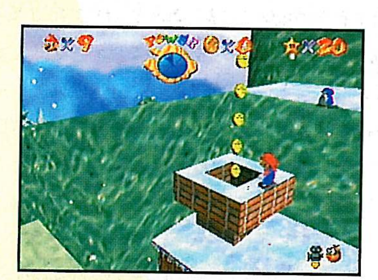
Course 4: Estrellas

Entrada

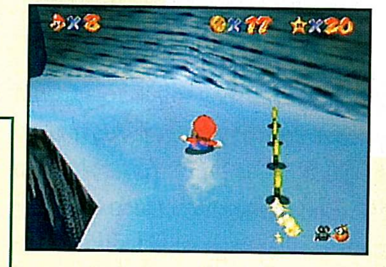


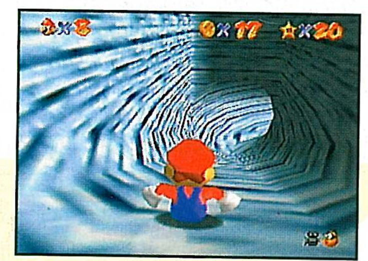
Dentro del hall del castillo, ve a la **izquierda** y entra por la puerta que tiene una **estrella** con un **tres dibujado** en su interior.

ESTRELLA 1: Entra por la **chimenea de la casa** que hay junto al inicio del nivel. Dentro, tírate por el tobogán y llega al final sano y salvo. Existe un **atajo a la altura de un muro gris** que aparece a tu derecha y está indicado por una **fila de monedas consecutivas**. Cuando llegues abajo, **coge la vida que hay en la caja** y sal por la puerta. La **estrella está fuera.**

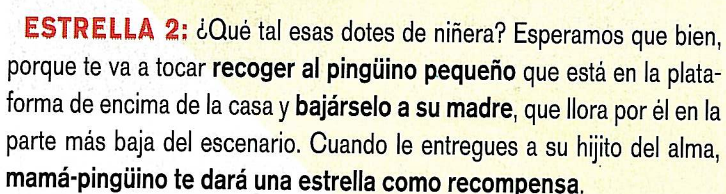










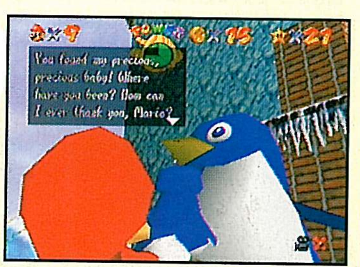


ESTRELLA 2: ¿Qué tal esas dotes de niñera? Esperamos que bien, porque te va a tocar **recoger al pingüino pequeño** que está en la plataforma de encima de la casa y **bajárselo a su madre**, que llora por él en la parte más baja del escenario. Cuando le entregues a su hijito del alma, **mamá-pingüino te dará una estrella como recompensa.**

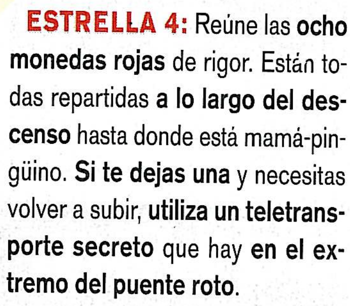












ESTRELLA 4: Reúne las **ocho monedas rojas** de rigor. Están todas repartidas **a lo largo del descenso** hasta donde está mamá-pingüino. **Si te dejas una** y necesitas volver a subir, **utiliza un teletransporte secreto** que hay **en el extremo del puente roto.**













ESTRELLA 3: Repite la operación de la primera estrella y te encontrarás con que ahora hay **un pingüino que te reta** a una carrera hasta abajo. Recuerda que puedes **frenar en las curvas** tirando del joystick hacia atrás. Y no intentes el truco del atajo, esta vez no funciona.





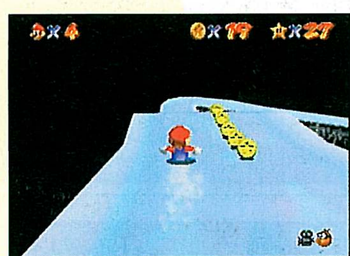


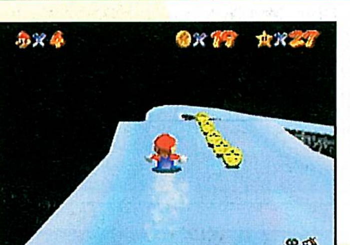


ESTRELLA 5: Mantén una **conversación amistosa con la bola de nieve** que está en lo alto de la montaña. En realidad esta bola es **el cuerpo de un gran muñeco de nieve** cuya cabeza se encuentra más abajo, así que **cuando la bola comience a bajar rodando** tendrás que poner pies en polvorosa para llegar antes que ella abajo (la bola sigue tu trayectoria). Cuando te encuentres con la cabeza, **colócate en el lado contrario al que baja la bola**. Ambas chocarán y el muñeco quedará formado definitivamente.









ESTRELLA 6: Coge la **plataforma colgante** que sirve de ascensor y **salta a la isleta para activar el cañón** de este mundo. Lanza después a Mario **contra la plataforma que hay enfrente**, y una vez allí sigue el camino que lleva hasta la estrella. Tendrás que **poner en práctica tus dotes saltarinas** (triple salto, el salto con rebote en la pared, etc.), así que no te resultará demasiado fácil. Ten **cuidado también con la última parte del recorrido**, porque **está helado** y no querríamos que te causara un disgusto cuando ya queda tan poco para que logres tu objetivo.

ESTRELLA 7: Una vez más, tienes que dedicarte a **reunir cien monedas**. Por lo menos en este mundo hay un **tobogán dentro de la casa**, y allí te puedes forrar. Otro buen lugar para llenarte los bolsillos son las **rampas** que bajan hasta la parte inferior del escenario.







Los enemigos

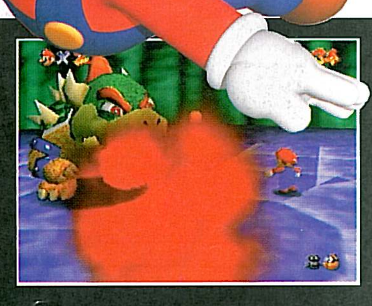


Bowser in the Dark World

Subiendo las escaleras del hall hay **una puerta a la izquierda** marcada con una gran estrella, que sólo **se abre cuando has recogido diez estrellas**. Da acceso a un **largo corredor con una imagen de Bowser** al fondo que....¡oops! Ya está, **te has colado por la trampilla** que hay en el suelo. En fin, bienvenido a la **primera guarida de Bowser**.







Al final de un montón de plataformas te espera el susodicho.Pero antes de enfrentarte a él convendría que recogieses **ocho monedas rojas** porque siempre viene bien seguir sumando estrellas. Para acabar con Bowser, **corre a su alrededor, cógele de la cola y mueve el joystick en círculos**. Tienes que hacer que se **estrelle contra una de las bombas** que rodean el escenario. Tras derrotarle, nos **regalará la llave de la puerta** que conduce al piso inferior del castillo.





Big Boo's Haunt

Entrada




Entra por cualquiera de las **dos puertas sin estrella** que hay en el hall. Al bajar verás un **gran fantasma**: síguele y llegarás a un jardín con más fantasmas todavía. Debes **acabar con el fantasma que hay a la izquierda del estanque** (haz la culada estando de espaldas a él), para que libere el dispositivo de entrada a este mundo.

Course 5: Estrellas



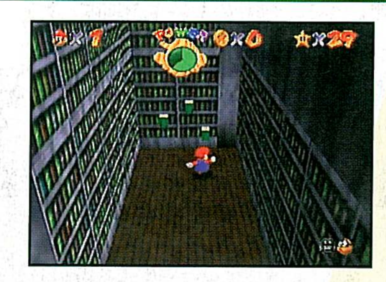
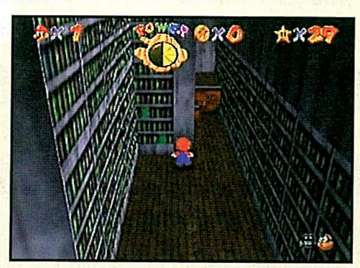

ESTRELLA 1: Vamos, deja de tiritar, que aunque el escenario sea terrorífico tampoco es para ponerse así. Entra en el edificio que tienes delante y **acaba con todos los fantasmas** que pululan por las habitaciones de la planta baja. Cuando hayas terminado con todos los fantasmas pequeños, saldrá uno más grande en la sala central. Matándole aparecerá la primera estrella de Big Boo´s Haunt.





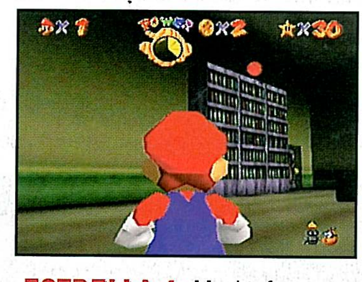



ESTRELLA 2: En los sótanos del edificio hay una especie de tiovivo que anda sobrado de fantasmas. Haz **la misma operación que antes**: Elimina a los fantasmas pequeños y después dale caña al grande que aparecerá. Cuando le venzas, te dará la estrella. ¡Ten **cuidado con el fuego que sale de las paredes**!

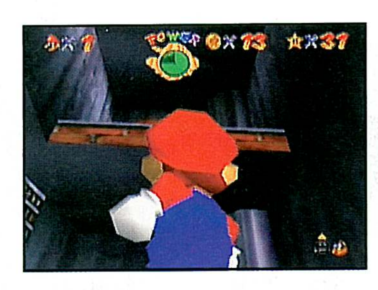



ESTRELLA 3: Sube al **piso de arriba** y entra por la **segunda puerta de la izquierda**. Llegarás hasta una estantería en la que **sobresalen tres libros**. ¿No te dan mala espina? Efectivamente, si los **golpeas en este orden: arriba, derecha, izquierda**, se apartará la estantería y verás una puerta. Atraviésala y tendrás una nueva estrella que añadir a tu contador.

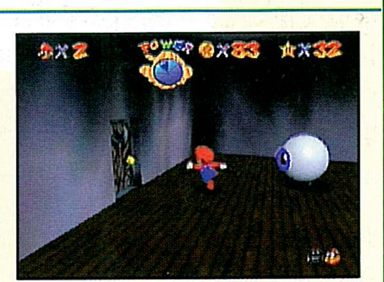


ESTRELLA 4: Mucho fantasma y mucho susto, pero la pela es la pela hasta en el más allá. También aquí tienes que recoger **ocho** monedas rojas como en cualquier otro mundo. Están repartidas entre las habitaciones de los dos pisos del edificio y es bastante fácil encontrarlas.





ESTRELLA 5: Entra en la **habitación de la derecha del piso superior** y mira hacia arriba. Con tu vista de lince verás una plataforma a la que tienes que llegar **saltando y haciendo que Mario rebote en la pared**. Sal al exterior y derrota al fantasma para que **aparezca la estrella**. Sólo hay un inconveniente, y es que en vez de salir a tu lado, como sería lógico y normal, lo hace **en lo más alto del tejado**. Pues nada, paciencia, resignación y a hacer una demostración de saltos para llegar hasta ella.

ESTRELLA 7: Recoger las **cien monedas** es bastante fácil en este mundo, porque todos los fantasmas tienen un último gesto de generosidad al morir y liberan la **moneda azul** que llevan dentro (sí, una de esas que valen por cinco monedas normales). Otro buen consejo es que **subas al desván** que hay arriba del todo, porque allí se encuentra un resorte que hace que aparezcan cinco monedas azules cuando lo hundes.







ESTRELLA 6: Sube al piso de arriba y **rompe la caja azul**. Ahora ve corriendo a la habitación donde estaba el interruptor de las monedas azules, y en vez de salir al exterior, **atraviesa la pared en la que hay dibujado un fantasma con los ojos tapados** (hazlo muy deprisa, porque el efecto del bloque azul sólo dura unos segundos). Llegarás a un lugar en el que hay un **ojo gigante** de ésos que se vuelven locos cuando das vueltas alrededor suyo. Éste tiene sorpresa, porque en su interior se esconde la estrella que estabas buscando.

Los enemigos



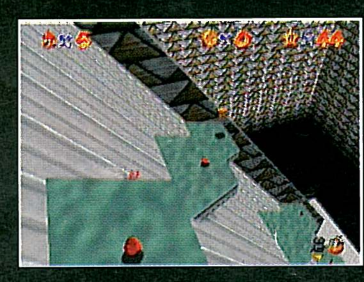




¡Pon en marcha los bloques azules!

Para coger la **sexta estrella de Big Boo´s Haunt** necesitas activar los bloques azules. Ve al **piso inferior del castillo** y entra por una puerta que no tiene estrella (está a la derecha del cuadro que lleva al sexto mundo). Cuando entres, **hunde** con sendas "culadas" **los dos pilares** que sobresalen del agua. Sal por la puerta que ahora queda al descubierto y tírate por el agujero que encontrarás en lo que antes era el fondo del foso. Entrarás en un **escenario casi vertical** en el que, además de coger las **ocho monedas rojas**, tienes que pisar el interruptor que activa los bloques azules.





y el mes que viene...

★ **Pistas** para conseguir el resto de **estrellas**.

★ Tácticas para **enfrentarse** a todos los **Bowser** y salir vivo.

★ Los mejores **trucos**: cómo **encontrar** a Yoshi, **dónde** están las **habitaciones** secretas, cómo **conseguir** muchas **continuaciones**...

¡¡No te lo pierdas!!



Próxima entrega con el número de abril, a la venta el 14 de marzo.